

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP
KREATIVITAS MENULIS PUISI RAKYAT (PANTUN)
PADA SISWA KELAS VII SMP SWASTA PAB 2**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh

SHAFIRA KAUTSAR
NPM. 1902040024



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SIDANG

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Skripsi Strata – 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 23 September 2023 pada pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, Memperhatikan, dan Memutuskan bahwa :

Nama : Shafira Kautsar
NPM : 1902040024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (Pantun) pada Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
: () Lulus Bersyarat
: () Memperbaiki Skripsi
: () Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA :

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Charles Butar Butar, M.Pd.
2. Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd
3. Dra. Hj. Syamsuyurnita., M.Pd.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

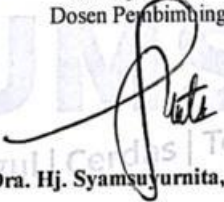
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Shafira Kautsar
NPM : 1902040024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap
Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (Pantun) pada
Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2
Diterima : September 2023

Sudah layak untuk disidangkan.

Medan, 14 September 2023

Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Diketahui oleh :

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Shafira Kautsar
NPM : 1902040024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (Pantun) pada Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2
Nama Pembimbing : Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
14-08-2023	Perbaikan EYD		
21-08-2023	Perbaikan pada Abstrak		
28-08-2023	Perbaikan pada kutipan		
04-09-2023	Revisi BAB III Waktu Penelitian		
11-09-2023	Revisi Aspek Perbaikan		
12-09-2023	ACC Skripsi		

Unggul | Cerdas | Terper... Medan, 14 September 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febriyani, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

ABSTRAK

Shafira Kautsar. NPM: 1902040024. Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (Pantun) pada Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui Kreativitas menulis pantun sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2, (2) Mengetahui kreativitas menulis pantun sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2, (3) Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas menulis pantun siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan kelompok *one group pretest-posttest design*. Populasi ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2 yang berjumlah 155 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas VII-1 yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Purposive Sampling*, artinya pengambilan sampel dipilih dengan sengaja dengan tujuan dan pertimbangan tertentu. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes essay yaitu menulis pantun. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis pantun siswa kelas VII-1 SMP Swasta PAB 2 sebelum menggunakan model pembelajaran *project based learning* berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata yaitu 71,66. Sedangkan kemampuan menulis pantun siswa kelas VII-1 SMP Swasta PAB 2 sesudah menggunakan model pembelajaran *project based learning* berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata yaitu 84,44. Berdasarkan hasil analisis uji statistik penelitian ini sudah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata pretest (sebelum diberikan treatment) dengan nilai posttest (sesudah diberikan treatment) yaitu -12.777 dan didapatkan nilai signifikan (2-tailed) 0.000 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh pada kemampuan menulis pantun siswa kelas VII-1 SMP Swasta PAB 2 sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

Kata kunci : *Project Based Learning, Kreativitas Menulis, Pantun*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan nikmat-Nya berupa rezeki, kesehatan dan semangat sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul, **“Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (Pantun) pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Pab 2”**. Serta shalawat berangkaikan salam tertuju kepada Nabi Muhammad Saw yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang seperti yang sedang dirasakan saat sekarang ini.

Penulisan skripsi ini, peneliti mengalami berbagai kendala, namun berkat arahan dan bimbingan dari berbagai pihak serta izin Allah Swt. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan baik. Untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak terkait yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada Orang tua tersayang yakni, Ayahanda **Dedi susanto, S.E**, dan Ibunda tercinta **Juriah, S.Ag** yang telah memberikan perhatian, dukungan dan doa yang tidak pernah putus diberikan kepada peneliti.

Pada kesempatan ini, peneliti juga ingin memberikan banyak ucapan terima kasih kepada:

1. **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, mengayomi serta banyak meluangkan waktu demi terselesaikannya skripsi ini.
3. **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Dr. Lilik Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Paman yang telah banyak memberikan bantuan, arahan dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini.
7. **Maimunah, S.Pd.** selaku Kepala Sekolah SMP Swasta PAB 2 yang telah bersedia memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan prodi pendidikan bahasa Indonesia terutama kepada Muhammad Zakaria Pasaribu, yang telah banyak membantu sekaligus Muhamad Andrian, Sriwahyuni, Wirdayanti, Putri Humaira, Fitria Ramadani

yang telah memberikan dukungan, semangat kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

9. Semua pihak yang telah membantu peneliti, secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat disampaikan secara satu persatu. Semua kebaikan tersebut, akan dibalas oleh Allah Swt. Amin Allahuma Amin.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi isi, bahasa, dan penulisannya. Untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Demikianlah yang dapat peneliti sampaikan, semoga skripsi ini dapat memberikan ilmu pengetahuan dan manfaat khususnya bagi peneliti dan pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan Agustus 2023

Penulis,

SHAFIRA KAUTSAR
NPM. 1902040024

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	7
A. Kerangka Teoretis	7
B. Kerangka Berpikir	25
C. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel	29
C. Metode Penelitian.....	30

D. Variabel Penelitian	31
E. Instrumen Penelitian.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	38
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan Penelitian	44
C. Keterbatasan Penelitian	46
BAB V PENUTUP	47
A. Simpulan.....	47
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	49

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal dan waktu penelitian.....	28
Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas SMP PAB Swasta 2	29
Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas VII	30
Tabel 3.4 Pretest dan Posttest.....	31
Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).....	33
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Pantun.....	33
Tabel 4.1 Data Pretest.....	38
Tabel 4.2 Data Postest	40
Tabel 4.3 Case Processing Summary	42
Tabel 4.4 Descriptives	42
Tabel 4.5 Tests of Normality	42
Tabel 4.6 Paired Samples Statistics.....	43
Tabel 4.7 Paired Samples Correlations.....	43
Tabel 4.8 Paired Samples Test	44

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. RPP Menggunakan Model Project Based Learning	52
Lampiran 2. RPP Model Konvensional	60
Lampiran 3. Instrumen Tes (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	67
Lampiran 4. Hasil Belajar Menulis Pantun (<i>Pretest</i>)	69
Lampiran 5. Hasil Belajar Menulis Pantun (<i>Posttest</i>)	71
Lampiran 6. Surat Riset Penelitian	73
Lampiran 7. Surat Balasan Pihak Sekolah	74
Lampiran 8. Surat Pernyataan Tidak Plagiat	75
Lampiran 9. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	76
Lampiran 10. Berita Acara Bimbingan Proposal	77
Lampiran 11. Form K1	78
Lampiran 12. Form K2	79
Lampiran 13. Form K3	80
Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran berupa kegiatan belajar mengajar dimana siswa dan guru saling berinteraksi. Dalam bidang pendidikan, guru berperan sebagai pendidik dan berperan untuk membimbing siswa dalam mengembangkan pengetahuan serta mengubah keadaan siswa dari tidak tahu menjadi tahu (Adelia, 2017:23)

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 1 berbunyi bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keperluan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Berdasarkan undang-undang, tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu pembelajaran wajib di semua jenjang pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia lebih mengarahkan peserta didik mampu dan terampil untuk menggunakan bahasa Indonesia secara komunikatif. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang mempunyai peranan penting

dalam kehidupan. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai tujuannya. Oleh karena itu, sejak memasuki sekolah dasar, menulis sudah menjadi pembelajaran yang sangat ditekankan dalam bahasa Indonesia.

Contoh pembelajaran menulis adalah menulis puisi rakyat. Puisi rakyat mempunyai beragam jenis, yaitu: pantun, syair dan gurindam. Namun yang masih populer pada saat sekarang ini dan digunakan dalam berbagai kegiatan adalah pantun. Oleh sebab itu peneliti sangat tertarik untuk meneliti mengenai pantun. Pantun merupakan ragam puisi rakyat yang merupakan warisan budaya bangsa yang wajib diketahui dan dilestarikan peserta didik sebagai pelajar Indonesia. Pantun disebut sebagai puisi lama atau puisi rakyat karena diciptakan oleh rakyat dan digunakan untuk berbagai keperluan rakyat. Pantun bentuk puisi lama yang terikat dengan aturan baku dan merupakan bentuk puisi yang terdiri dari empat baris yang bersajak berpasangan (pola a-b-a-b) yang tiap baris terdiri atas empat kata.

Berdasarkan kurikulum 2013 puisi rakyat merupakan pembelajaran bahasa Indonesia yang perlu diajarkan di kelas VII Sekolah Menengah Pertama, termasuk mengenai pantun. Menulis pantun adalah salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dalam menulis pantun membutuhkan proses yang kreatif yang tidak bisa dicapai dengan cara instant. Oleh karena itu, sangat diperlukan pengetahuan dalam menulis pantun agar siswa dapat dengan mudah dalam menuangkan ide-ide yang kreatif. Untuk mengukur kreativitas dalam menulis pantun tidaklah mudah karena kreativitas setiap orang berbeda dengan kreativitas orang lain.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang yang unik dalam memproses informasi untuk menciptakan suatu hal yang baru dan berguna dengan dorongan dari diri sendiri dan lingkungannya (Munandar, 2009).

Berdasarkan observasi awal di kelas VII SMP Swasta PAB 2, peneliti menemukan bahwa siswa kelas VII masih rendah dalam menulis pantun, terbukti saat melihat hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan standar dan capaian pembelajaran yang diharapkan. Dalam menulis pantun siswa masih banyak mengalami kesulitan, diantaranya sulit untuk menentukan isi pantun, menentukan makna dari pantun serta sulit untuk menuangkan ide-ide atau gagasan yang dimiliki siswa kedalam bentuk pantun. Terkadang ide-ide tersebut masih banyak yang tidak sesuai dengan syarat-syarat yang telah ditentukan dalam menulis pantun sehingga menjadikan teks pantun kurang padu.

Hambatan lain yang peneliti temukan dalam kreativitas menulis pantun yaitu kurangnya semangat dan minat siswa dalam menulis pantun karena model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa merasa jenuh dan tidak mampu untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Menurut siswa pembelajaran menulis pantun sangatlah membosankan sehingga mengakibatkan keadaan kelas menjadi kurang kondusif. Banyak siswa yang tidak mau duduk dengan tenang, mereka bermain sendiri di dalam kelas sehingga siswa banyak yang tidak memperhatikan guru menerangkan dan menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat siswa kurang berminat untuk menghasilkan karya yang kreatif secara maksimal yang sesuai

dengan syarat-syarat dalam menulis pantun dan masih banyak siswa yang kurang percaya diri untuk menunjukkan hasil karyanya kepada oranglain. Oleh karena itu guru harus mampu untuk menciptakan model pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi yaitu dengan menggunakan model *Project Based Learning* yang digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap hasil kreativitas menulis pantun. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa sebagai subjek atau pusat pembelajaran yang menekankan proses belajar untuk menghasilkan hasil akhir berupa produk. Artinya, siswa bebas menentukan kegiatan belajarnya sendiri, berkolaborasi dalam mengerjakan proyek pembelajaran hingga diperoleh hasil berupa suatu produk.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, muncul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa masih sulit untuk menentukan isi pantun, makna pantun serta sulit menuangkan ide dalam menulis pantun sehingga membuat teks pantun menjadi tidak padu.
2. Guru kesulitan menggunakan model pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa merasa jenuh dan tidak mampu untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.
3. Kurangnya semangat dan minat siswa dalam pembelajaran menulis pantun.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian sangat penting. Hal ini bertujuan agar masalah yang akan diteliti lebih terarah. Untuk itu peneliti membatasi ruang lingkup penelitian hanya pada pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas menulis pantun. Puisi rakyat sangat beragam seperti : gurindam, syair dan pantun. Oleh karena itu peneliti mengambil penelitian hanya sebatas mengenai pantun.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kreativitas menulis pantun sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2?
2. Bagaimana kreativitas menulis pantun sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas menulis pantun siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kreativitas menulis pantun sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2.
2. Mengetahui kreativitas menulis pantun sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas menulis pantun siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, baik secara teoretis maupun praktis yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan berharga bagi dunia pendidikan serta dapat menambah wawasan pengetahuan dan referensi dalam melakukan pembelajaran mengenai kreativitas siswa dalam menulis pantun pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Swasta PAB 2.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru dalam meneliti kreativitas siswa dalam menulis pantun.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menggunakan model *Project Based Learning* di kelas agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi, minat agar siswa dapat dengan mudah menulis pantun dan menghasilkan karya yang kreatif secara maksimal sesuai dengan syarat-syarat yang telah ditentukan.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Hakikat Kreativitas Menulis

Kreativitas merupakan keterampilan seseorang untuk mengasilkan suatu hal-hal yang baru. Sedangkan menurut Utami, dkk. (2018:544) kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru berupa karya maupun gagasan. Sejalan dengan hal tersebut, Nurmaida (2019:11) kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Nugraha, dkk. (2018:11) kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu berdasarkan dari hasil pemikirannya sendiri.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu hal yang baru dapat berupa gagasan maupun karya sastra yang berbeda ataupun dengan kombinasi dari hal-hal yang telah ada sebelumnya.

Proses kreatif mengungkapkan gagasan dalam bentuk tulisan dengan memiliki suatu maksud dan tujuan dalam penulisannya. Hasil dari proses kreatif ini sering disebut dalam istilah karangan atau tulisan Menulis sebagai aktifitas yang mengungkapkan hasil pemikiran, ide/gagasan, perasaan, informasi kepada masyarakat luas melalui media aksara yang dimuat pada cetak atau elektronik (Amri 2015:104). Tarigan (2008:24) mengungkapkan bahwa menulis adalah menurunkan

atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang sehingga lambang-lambang grafik tersebut dapat dibaca oleh orang lain.

Sejalan dengan hal tersebut, Nurgiyantoro (2010:273) juga mengungkapkan bahwa menulis merupakan aktivitas dalam menyampaikan gagasan melalui bahasa. Menulis adalah kegiatan yang produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan menggunakan kosakata, tata tulis dan struktur bahasa. Sedangkan Dalman (2015:4) juga menyatakan menulis merupakan suatu proses dalam menyampaikan pikiran, angan-angan perasaan kedalam suatu bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan menulis adalah suatu kegiatan dalam menyampaikan gagasan, pendapat atau ide dalam bentuk tulisan atau karangan.

a. Tujuan Menulis

Pada dasarnya tujuan menulis adalah menyampaikan pesan dari penulis kepada pembaca melalui bahasa tulis. Pesan yang disampaikan penulis dapat berupa opini, ide, atau gagasan. Melalui tulisan manusia dapat berkomunikasi antara satu sama lain meskipun tidak secara langsung. Menurut Suparno dan Yunus (2008), tujuan menulis bermacam-macam yaitu: (1) membuat pembaca berpikir dan bernalar, (2) membuat pembaca memahami tentang hal yang diberitakan, (3) membuat pembaca berpendapat, (4) membuat pembaca mengerti, dan (5) membuat pembaca terpesuasi oleh isi karangan, atau membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam karangan, dari yang membuat pembaca berpikir kritis

hingga tujuan menjadi menarik atau persuasif. Tarigan (2008:24-24), menyatakan bahwa secara umum tujuan menulis yaitu: (a) memberikan informasi secara tertulis, (b) meyakinkan pembaca untuk mempercayai informasi tersebut, (c) menghibur, (d) mengungkapkan perasaan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya menulis memiliki beberapa tujuan, yaitu: untuk memberikan informasi kepada pembaca, menghibur atau menyenangkan hati pembaca, dan sebagai ungkapan perasaan melalui sebuah tulisan.

b. Manfaat Menulis

Menulis adalah kegiatan yang membutuhkan proses berpikir sehingga banyak manfaat yang bisa diperoleh dari menulis. Seperti yang dijelaskan oleh Suparno dan Yunus (2008), terdapat beberapa manfaat yang diperoleh melalui kegiatan menulis, yaitu: (1) meningkatkan kecerdasan, (2) mengembangkan inisiatif dan kreativitas, (3) menumbuhkan keberanian, dan (4) mendorong kemauan dan kemampuan untuk mengumpulkan informasi.

Menurut Komaidi (2011:9), manfaat menulis adalah sebagai berikut:

1. Dapat mendorong rasa keingintahuan dan melatih kepekaan terhadap realitas di lingkungan sekitar.
2. Dapat mendorong untuk mencari referensi.
3. Lebih melatih dalam menyusun pendapat dan membuat argument yang runtut, sistematis, dan logis.
4. Secara psikologi dapat mengurangi tingkat stres dan ketegangan.

5. Hasil dan tujuan yang diterbitkan dapat meningkatkan kepuasan batin serta dapat memperoleh penghargaan.
6. Tulisan yang banyak diminati oleh pembaca akan menjadikan kita lebih terkenal.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis yaitu dapat meningkatkan kreativitas karena dengan menulis kita akan mendapatkan ide-ide baru yang akan dituangkan dalam tulisan. Hal ini akan membuat penulis menjadi lebih kreatif dan mahir dalam menulis serta manfaat menulis juga sebagai tempat untuk menuangkan ekspresi.

c. Menulis Sebagai Proses

Menulis adalah proses menuangkan gagasan atau pikiran ke dalam bentuk tulisan. Menulis sebagai proses berpikir berarti terlibat dengan proses berpikir sebelum dan sesudah menuangkan pikiran dan perasaan ke dalam bentuk tulisan. Menurut Khalik (1999:28), proses berpikir memiliki banyak unsur, yaitu: mengingat, menghubungkan, memprediksikan, mengorganisasikan, mengimajinasikan, memantau, mereview, mengevaluasi dan menerapkan.

Proses menulis dan berpikir sangat erat kaitannya dalam menghasilkan suatu tulisan yang baik dan tulisan yang baik merupakan perwujudan dari keterlibatan proses berpikir. Oleh karena itu, proses berpikir sangat menentukan lahirnya suatu tulisan yang berkualitas. Menurut Pappas (1995:215) menyatakan bahwa menulis sebagai proses berpikir merupakan aktivitas yang sangat aktif, membangun dan penyampaian makna. Saat menulis siswa dituntut untuk berpikir dalam mengungkapkan ide mereka sendiri berdasarkan skema tulisan, pengetahuan, dan

pengalaman yang mereka miliki secara tertulis. Dalam proses tersebut diperlukan kesungguhan, mengolah, menata, mempertimbangkan secara kritis dan penataan kembali ide-ide yang dicurahkan. Hal ini sangat diperlukan agar pembaca dapat memahami tulisan dengan baik.

Menulis sebagai proses berpikir terdiri dari serangkaian tahapan pembelajaran berarti siswa memiliki kesempatan untuk menerima bimbingan nyata dari guru mereka untuk mencapai keterampilan menulis yang diinginkan. Melalui tahapan-tahapan tersebut siswa dapat memahami dengan jelas keterbatasannya, dan sekaligus berupaya meningkatkan kemampuannya secara bertahap dan berkesinambungan.

d. Karakteristik menulis

Syarif, dkk. (2009), menyatakan bahwa setiap guru dalam menulis harus mengetahui dan memahami karakteristik keterampilan menulis karena akan menentukan ketepatan dalam penyusunan perencanaan, pelaksanaan serta penilaian dalam keterampilan menulis. Tanpa memahami karakteristik keterampilan menulis, guru yang bersangkutan tidak akan bisa untuk menyusun perencanaan, pelaksanaan serta penilaian pembelajaran menulis yang sangat akurat, bervariasi dan menarik. Ada beberapa karakteristik dalam keterampilan menulis, yaitu:

- a) Keterampilan menulis merupakan kemampuan yang kompleks.
- b) Keterampilan menulis cenderung ke arah skill atau praktik.
- c) keterampilan menulis bersifat mekanistik atau sesuai dengan prosedur.

d) keterampilan menulis harus dikuasai melalui kegiatan yang bertahap atau akumulatif.

keterampilan menulis membutuhkan kemampuan yang kompleks. Bahkan untuk menulis sebuah karangan sederhana, seorang penulis perlu mengetahui apa yang harus ditulis dan bagaimana cara menulisnya. Persoalan pertama menyangkut isi karangan dan yang kedua menyangkut penggunaan bahasa dan bentuk atau struktur karangan. Jika kedua poin diatas tidak diperhatikan dalam pembelajaran keterampilan menulis pasti akan terjadi penyimpangan atau kegagalan.

Keterampilan menulis lebih cenderung ke arah praktik daripada teori. Hal ini tidak berarti bahwa dalam membahas teori menulis merupakan sesuatu yang dilarang atau tidak diperbolehkan dalam pengajaran menulis. Pertimbangan dalam keterampilan menulis antara praktik dan teori, sebaiknya lebih banyak ke praktik daripada teori.

Keterampilan menulis bersifat mekanistik artinya yang sesuai dengan prosedur. Hal ini berarti bahwa penguasaan keterampilan harus dilakukan melalui latihan atau praktik. Semakin banyak seseorang melakukan kegiatan menulis maka kemampuan menulisnya akan semakin terampil. Karakteristik keterampilan menulis seperti ini memungkinkan siswa untuk lebih banyak latihan, praktik atau banyak memiliki berbagai pengalaman dalam kegiatan menulis.

Selain keterampilan menulis harus bervariasi, sistematis, bertahap dan akumulatif. Berlatih menulis tanpa bimbingan dan tanpa pengawasan guru membuat kegiatan siswa akan menjadi tidak terarah bahkan membuat siswa kebingungan

karena siswa tidak tahu apakah yang dikerjakannya sudah benar atau mereka membuat kesalahan yang berulang. Dalam latihan mengarang diskusi sangat diperlukan dalam memahami dan menguasai keterampilan menulis.

2. Hakikat Pantun

Pantun adalah salah satu karya sastra yang banyak digunakan di media massa, seperti televisi dan internet. Pantun disebut puisi lama atau puisi rakyat karena diciptakan oleh rakyat dan digunakan untuk berbagai keperluan rakyat. Pantun dapat menyatakan segala bentuk perasaan atau curahan hati, seperti perasaan senang, sedih, cinta, benci, jenaka, nasihat tentang agama dan adat.

Menurut Soetarno (2008:19) menyatakan bahwa pantun merupakan bentuk puisi yang terdiri dari empat larik yang bersajak berpasangan (pola ab-ab), dan tiap larik (baris) terdiri dari sampiran yang terletak pada baris pertama dan isi terletak pada baris kedua

Menurut Sugiarto (2009:8) pantun merupakan bentuk puisi lama yang terdiri dari empat baris yang bersajak ab-ab atau aa-aa. Dua baris pertama disebut dengan sampiran, dan dua baris terakhir disebut isi. Selanjutnya Suseno (2008:44-45), mengatakan pantun adalah puisi yang terdiri dari empat baris. Tiap baris terdiri dari empat perkataan dan sampiran pada pantun terdiri dari dua baris, yaitu baris pertama dan kedua sedangkan pada baris ketiga dan keempat adalah isinya.

Dari pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa pantun adalah salah satu bentuk puisi lama yang terdiri dari empat baris yang saling berpasangan yaitu ab-

ab. Pada baris pertama dan kedua dalam pantun disebut sampiran dan baris ketiga dan keempat disebut isi.

a. Ciri-ciri Pantun

Ciri-ciri pantun menurut Indriawan (2013:86) yaitu adalah sebagai berikut:

- a. Mempunyai sajak a-b-a-b.
- b. Terdiri dari empat baris dalam satu bait.
- c. Baris pertama dan kedua adalah sampiran.
- d. Baris ketiga dan keempat adalah isi.

b. Stuktur Pantun

Struktur dan kaidah pantun menurut Kosasih (2016:140) yaitu adalah sebagai berikut:

- a. Terdiri dari empat baris.
- b. Setiap baris mempunyai 8 sampai 12 suku kata.
- c. Dua baris pertama dalam pantun merupakan sampiran dan dua baris terakhir merupakan isi pantun.
- d. Pantun mementingkan sajak akhir dengan pola a-b-a-b. Bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga dan baris kedua dengan baris keempat mempunyai baris akhir yang sama.

c. Jenis-jenis pantun

Pantun dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu: pantun nasihat, pantun cinta atau remaja, pantun anak, pantun berdagang, pantun perkenalan, pantun sanjungan atau pujian, pantun teka-teki, pantun jenaka, pantun kilat, dan lain-lain.

Ophuysen (2008:13) mengemukakan bahwa ada beberapa jenis pantun yang sampai saat ini belum terbagi lagi pembagiannya atas jenisnya yang sudah umum, artinya yang digunakan oleh semua orang. Dengan kata lain jenis pantun ada bermacam-macam namun tidak semuanya mengetahui jenis pantun tersebut dan pantun yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

1. Pantun Nasihat, yaitu pantun yang isinya bertujuan untuk menyampaikan nasihat atau petuah, contoh:

Buah jambu berdaun bayam

Jatuh sebiji dimakan raksasa

Tuntutla ilmu hingga malam

Ilmu berguna sepanjang masa

2. Pantun Cinta atau Pantun Remaja, yaitu pantun yang isinya bertujuan untuk mengungkapkan perasaan yang didalamnya terkandung masalah cinta, contoh:

Dari mana datangnya lintah

Dari mata sawah turun ke kali

Dari mana datangnya cinta

Dari mata turun ke hati

3. Pantun Teka-teki, yaitu pantun yang isinya bertujuan memberikan teka-teki, contoh;

Kalau puan-puan cemara

Ambil gelas dalam peti

Kalau tuan bijaksana

Hewan apa tanduk di kaki

4. Pantun Jenaka, yaitu pantun yang isinya bertujuan untuk menghibur atau berkelakan, contoh:

Elok rupanya pohon belimbing

Tumbuh dekat limau tungga

Aduh senangnya berbini sumbing

Biar marah tertawa juga

5. Pantun Kilat, yaitu pantun dengan bait sampiran dan bait isi sangat singkat, contoh:

Cabut rumput

Dengan akarnya

Mau disebut

Lupa namanya

d. Menulis Pantun

Meskipun ada banyak jenis pantun, namun pantun mempunyai langkah-langkah yang sama dalam proses penulisannya. Menurut Wahyuni (2014:145-150) menulis pantun mempunyai beberapa langkah-langkah yaitu: 1) menentukan suatu tema, 2) menentukan jenis pantun, 3) menulis kalimat isi dalam pantun, 4) menulis sebuah kalimat sampiran, 5) kemudian menggabungkan kalimat sampiran dengan kalimat isi.

Sedangkan Syaefudin (2008:8-9) menyatakan langkah-langkah dalam menulis pantun adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan isi pantun terlebih dahulu.

Misalnya:

.....

.....

Nenek menangis sambil tertawa,

Melihat kakek duduk di genting.

- 2) Memperhatikan bunyi akhir pada baris ke-3 dan bunyi akhir pada baris ke-4.

Misalnya pada baris ke-3 yaitu *wa* pada kata *tawa* dan bunyi akhir pada baris ke-4, yaitu *ting* pada kata *genting*

- 3) Menentukan sampiran dengan memperhatikan bunyi akhir pada baris ke-3 dan

ke-4 dengan akhiran yang berbunyi *wa* dan *ting*. Misalnya *rawa* dan *ranting*.

Lalu buatlah kalimat sampiran dengan menggunakan kata *rawa* dan ranting pada akhir kalimat

Contoh:

Burung belibis di tepi rawa,

Jauh tertembak menimpa ranting,

Lalu terbentuklah sebuah pantun sebagai berikut:

Burung belibis di tepi rawa,

Jauh tertembak di tepi ranting,

Nenek menangis sambil tertawa,

Meihat kakek duduk di genting

3. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar siswa yang berkaitan dengan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Trianto, 2011:29). Sejalan dengan hal tersebut, Ngilimun (2012:27) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas. Artinya model pembelajaran adalah rancangan yang digunakan guru dalam melakukan pengajaran dikelas. Sedangkan menurut Fathurrohman (2017:29) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan para pendidik sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai definisi model pembelajaran tersebut. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang digunakan pendidik untuk membantu siswa dalam berpikir kreatif, inovatif dalam menunjang penalaran siswa didalam kelas.

b. Pengertian Model *Project Based Learning* (PJBL)

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai alat pembelajaran untuk memperoleh kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran ini merupakan alternatif dari pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan model ini menitikberatkan pada aktivitas siswa yang dapat menghasilkan produk yang bermakna dan bermanfaat (Fathurrohman, 2017:119)

Menurut Isriani (2015:5) mendefinisikan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek kepada peserta didik. Lebih lanjut Melinda (2020:1527) mendefinisikan bahwa model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran inovatif yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pemecahan masalah, serta siswa dapat bekerja di dalam kelompoknya untuk menghasilkan produk yang bernilai.

Berdasarkan pendapat ahli peneliti menyimpulkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis kegiatan/ proyek untuk media pembelajarannya yang memungkinkan siswa untuk merencanakan kegiatan pembelajaran secara bebas serta berkolaborasi dengan teman sekelompoknya dalam mengerjakan suatu proyek dan akhirnya menghasilkan suatu karya/produk yang bernilai.

c. Langkah-langkah Model *Project Based Learning* (PJBL)

Terdapat langkah-langkah untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis pantun yaitu:

1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil.
2. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan mendasar mengenai materi pantun yang bertujuan untuk memancing pengetahuan atau ide yang dapat memberikan penugasan kepada siswa untuk melakukan aktivitas.

3. Kemudian guru menyusun atau mendesain perencanaan suatu proyek yang memuat aturan melakukan aktivitas atau aturan main serta penilaian yang akan dilakukan dalam membuat pantun.
4. Setelah itu guru dan siswa menentukan jadwal serta deadline pengerjaan untuk menyelesaikan suatu proyek dalam membuat pantun.
5. Lalu guru mengarahkan siswa dan memonitor perkembangan proyek dalam pembuatan pantun. Hal ini bertujuan agar suasana belajar di kelas tetap kondusif.
6. Kemudian guru menguji atau menilai hasil kinerja siswa dengan cara mempresentasikan hasil proyek pembuatan pantun.
7. Pada akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dilakukan.
8. Lalu siswa bersama-sama membuat kesimpulan/rangkuman dari hasil belajar.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning* (PJBL)

Setiap model pembelajaran dirancang untuk menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga tujuan dan hasil pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Namun, setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Daryanto dan Raharjo (2012:162) mengungkapkan kelebihan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mendorong kemampuannya untuk melakukan pekerjaan penting yang perlu diapresiasi.
- b. Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah.

- c. Menjadikan peserta didik lebih aktif dan berhasil dalam memecahkan masalah yang kompleks.
- d. Meningkatkan kerjasama.
- e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan melatih kemampuan berkomunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan dalam mengelola sumber.
- g. Memberikan pengalaman dalam pembelajaran dan praktik untuk mengorganisasi proyek kepada peserta didik serta membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h. Memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks serta dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata.
- i. Menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, sehingga peserta didik dan pendidik lebih menikmati proses pembelajaran.

Setiap metode memiliki kelemahannya masing-masing. Meskipun metode ini dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan dapat memberi pengalaman kepada peserta didik untuk mengorganisasi proyek sehingga meningkatkan keaktifan, melatih kerja sama dan meningkatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, namun model pembelajaran ini juga memiliki kelemahan yang dijelaskan oleh Daryanto dan Raharjo (2012:162), yaitu:

- a. Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b. Membutuhkan banyak biaya.

- c. Banyak guru yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana guru memegang peran utama didalam kelas.
- d. Banyaknya jumlah peralatan yang harus disediakan
- e. Peserta didik yang lemah dalam melakukan percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan
- f. Adanya kemungkinan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan kelompok.
- g. Apabila topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan bahwa peserta didik tidak dapat memahami topik secara keseluruhan.

4. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Menulis Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2. Dapat diperkuat dengan adanya referensi pendukung berupa penelitian yang relevan. Adapun penelitian yang relevan yang telah dilakukan yaitu:

1. Isman, dkk. (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Project-Based Learning* (PJBL) Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Kelas X SMA.” Hasil penelitian tersebut mendeskripsikan bahwa sebelum pembelajaran menggunakan model Pjbl dengan media gambar, kemampuan menulis puisi peserta didik diperoleh nilai rata-rata (Mean) sebesar 66, 15. Setelah pembelajaran menggunakan model Pjbl dengan media gambar, kemampuan menulis puisi peserta didik diperoleh nilai rata-rata (Mean) sebesar 76,38. Uji t hitung, diperoleh t hitung sebesar 2,84 dan t tabel sebesar 1,69.

Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak karena t hitung $>$ t tabel atau $2,84 > 1,69$. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *pjbl* dengan media gambar terhadap kemampuan menulis puisi peserta didik Kelas X SMA Swasta Panca Budi Medan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan karena sama-sama menggunakan model *Project-Based Learning*. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mhd Isman, Tepu Sitepu, Rita digunakan untuk meneliti Kemampuan Menulis Puisi sedangkan penelitian yang dilakukan untuk menulis pantun.

2. Surya, dkk. (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga.” Hasil penelitian tersebut mendeskripsikan bahwa penggunaan model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga, Semester II Tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa yakni pada pra siklus ketuntasan belajar siswa sebesar 46% lalu meningkat sebesar 72% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 92% ketuntasan belajar siswa. Selain pada hasil belajar kreatifitas siswa dari setiap pertemuan mengalami peningkatan, yang pada awalnya sebesar 27% pada pra siklus meningkat menjadi 50% pada pertemuan I siklus I lalu meningkat kembali menjadi 51% pada pertemuan II. Dan pada siklus II kreativitas siswa meningkat menjadi 80% pertemuan I dan meningkat menjadi 90% pada pertemuan 2 siklus II.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan karena sama-sama menggunakan model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Kreativitas Siswa. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Andita Putri Surya, Stefanus C. Relmasira, Agustina Tyas Asri Hardini untuk meneliti dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa dan kreativitas sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah kreativitas siswa menulis pantun.

3. Lubis (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model *Project Based Learning*.” Hasil penelitian tersebut mendeskripsikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi pokok pencemaran lingkungan dalam penelitian ini berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan selama pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata total aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I masih sebesar 2,8 dengan presentase 70% atau berada pada kategori cukup. Pada siklus II nilai rata-rata total yang diperoleh meningkat menjadi 3,3 dengan presentase 91% atau berada pada kategori sangat baik.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan karena sama-sama menggunakan model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Kreativitas Siswa. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fitri Agustina Lubis untuk meneliti dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa mengenai materi pencemaran lingkungan sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mengenai kreativitas menulis pantun.

4. Sutjiati dan Rasiban. (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “*Project-Based Learning* Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Menulis Karangan Pendek Bahasa Jepang. ”Hasil penelitian tersebut mendeskripsikan bahwa kegiatan menulis dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) sangat berkontribusi dalam mengembangkan ide dan kreativitas mahasiswa. Walaupun masih banyak kekurangan dan kelemahan yang ditemukan dalam model pembelajaran ini, secara keseluruhan mahasiswa merasakan pembelajaran menulis yang biasanya selalu monoton dan membosankan menjadi lebih menyenangkan. Kelemahan dalam model pembelajaran ini yang dihimpun dari hasil angket kedua mahasiswa dapat disimpulkan yaitu tema masih terlalu luas. Waktu pembelajaran yang kurang karena setiap pertemuan hanya 90 menit. Selain itu mahasiswa masih merasa kesulitan dalam menuliskan kalimat panjang atau majemuk, karena kemampuan pembendaharaan kosa kata dan pola kalimat dari masing-masing mahasiswa masih kurang.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan karena sama-sama menggunakan model Pembelajaran *Project Based Learning*. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Neneng Sutjiati, & Linna Meilia Rasiban untuk meneliti mengenai kreativitas menulis karangan pendek bahasa jepang sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah kreativitas menulis pantun.

B. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2018:60) kerangka berpikir adalah model konseptual yang menunjukkan bagaimana sebuah teori berhubungan dengan berbagai faktor yang

telah diidentifikasi sebagai suatu masalah yang penting. Berdasarkan yang telah dipaparkan bahwa kemampuan adalah suatu keterampilan yang ada pada diri seseorang sejak lahir dan terus berkembang jika dilakukan pelatihan terus menerus dalam bidang yang ditekuninya dapat dikatakan bahwa orang tersebut memiliki kemampuan pada bidang itu. Menulis merupakan suatu kegiatan dalam menyampaikan gagasan, pendapat atau ide dalam bentuk tulisan atau karangan.

Menulis pantun adalah kegiatan menuangkan pikiran atau perasaan yang terdiri dari sampiran dan isi dengan menggunakan pedoman yang telah ditentukan sebagai syarat-syarat dalam menulis pantun. Menulis pantun digunakan sebagai sarana berkomunikasi untuk mengirim dan menerima pesan dalam memberikan nasihat bahkan kritik sosial tanpa menyakiti perasaan siapapun.

Model *Project Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang digunakan peneliti dalam menulis pantun. Dalam pembelajaran ini siswa dilibatkan pada suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh siswa dapat dikerjakan secara perseorangan atau kelompok serta dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif dan menghasilkan suatu hasil produk yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresetasikan.

Pada kurikulum 2013, siswa lebih dihadapkan pada pembelajaran yang aktif dan kreatif. Siswa harus mampu menemukan sendiri pemecahan masalahnya. Selama ini, siswa hanya pasif mendengarkan guru saat menyampaikan materi tentang pantun dan diberi tugas. Dalam kurikulum ini siswa harus lebih aktif dalam menulis pantun tanpa diberi tugas terlebih dahulu oleh guru. Oleh karena itu, dalam penelitian ini

peneliti menggunakan model *Project Based Learning*, yang akan membantu siswa dalam menulis teks pantun.

C. Hipotesis Penelitian

Dalam model pembelajaran *Project Based Learning* kita akan mengetahui apakah adanya pengaruh atau tidak ada pengaruh dalam kreativitas menulis pantun siswa/i kelas VII SMP SWASTA PAB 2.

Berdasarkan dari kerangka berpikir diatas, maka pada hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas menulis pantun siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2.

H0 : Tidak terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas menulis pantun siswa kelas VII SMP Swasta PAB 2.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Swasta PAB 2, Jl. Veteran, Helvetia, Kecamatan Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga bulan September tahun 2023.

Tabel 3.1 Jadwal dan waktu penelitian

Adapun jadwal dan waktu penelitian terlihat dalam tabel berikut ini:

No	Uraian Kegiatan	Waktu Penelitian (Tahun 2023)																															
		Januari				Maret				Mei				Juni				Juli				Agustus				September							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan Judul																																
2	Persetujuan Judul																																
3	Penulisan Proposal																																
4	Bimbingan Proposal																																
5	Seminar Proposal																																
6	Perbaikan Proposal																																
7	Riset penelitian																																
8	Penulis Skripsi																																
9	Bimbingan																																

Sugiyono (2018:118) menyatakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *Porposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2018:144) teknik *Porposive Sampling* merupakan pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti, artinya setiap subjek yang diambil dari populasi ini dipilih dengan sengaja dengan tujuan dan pertimbangan tertentu.

Tujuan dan pertimbangan pengambilan subjek/sampel penelitian ini yaitu sampel tersebut mampu dalam menulis pantun. Adapun kelas yang dipilih oleh peneliti yaitu kelas VII-1 SMP Swasta PAB 2, sebagai sampel penelitian ini. Sampel ini memudahkan untuk melakukan perlakuan dalam pembelajaran. Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VII-1 yang berjumlah 30 siswa.

Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas VII

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki – laki	Perempuan	
Kelas VII – 1	16 siswa	14 siswa	30 siswa

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas mulai dari awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Sugiyono (2018:13), menyatakan bahwa penelitian kuantitatif berlandaskan pada *positivisme* (data konkrit) yang data penelitiannya berupa angka-angka yang akan diukur dengan statistik sebagai alat uji

perhitungan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menarik sebuah kesimpulan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilaksanakan dengan cara terlebih dahulu memberi *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam pembelajaran menulis pantun. Sesudah itu, siswa diberi *treatment* untuk melatih kemampuan siswa dalam menulis pantun melalui model pembelajaran *project based learning*, lalu siswa diberi *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir dalam pembelajaran menulis pantun.

Gambaran desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

adapun desain penelitiannya dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4 *Pretest dan Posttest*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : *pretest*

X : merupakan *treatment*

O2 : merupakan *posttest*

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, sifat, nilai, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2018:55).

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2018:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model *project based learning*.

2. Variabel Terikat

Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, berkaitan dengan adanya variabel bebas (respon).

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat atau sarana yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar dapat mempermudah pekerjaan dan hasilnya menjadi lebih baik, dalam arti lebih akurat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Arikunto, 2013:203).

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian *pre-eksperimental design* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *the one group*. Untuk menemukan temuan berpengaruh atau tidak berpengaruh maka penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yakni *pretest* (sebelum menggunakan model *project based learning* dalam kreativitas menulis pantun) dan *posttest* (setelah digunakan model *project based learning* dalam kreativitas menulis pantun), data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* akan dianalisis untuk mendapatkan temuan.

Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
76-100	A	Sangat Baik
51-75	B	Baik
26-50	C	Cukup
0-25	D	Kurang

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen tes. Instrumen tes bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dalam pembelajaran menulis pantun.

a. Teknik Tes

Untuk memperoleh data yang diinginkan peneliti menggunakan teknik tes berupa essay untuk dapat mengetahui sejauh mana kreativitas siswa dalam menulis pantun. Tes yang digunakan peneliti adalah dengan *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa. *Pretest* digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan kepada suatu kelompok untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi *treatment* atau perlakuan.

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Pantun

Aspek Penilaian Kreativitas Menulis Pantun

No	Topik	Indikator Penilaian	Skor	Kategori
-----------	--------------	----------------------------	-------------	-----------------

1	Kesesuaian dengan Struktur pantun	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap bait terdiri dari 4 baris • Baris pertama dan baris kedua adalah sampiran, baris ketiga dan keempat disebut isi • Rima akhir dalam setiap bait a-b-a-b atau bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga, dan bunyi akhir baris kedua sama dengan bunyi akhir baris keempat • Jumlah suku kata setiap baris yaitu 8-12 suku kata. 	4	Sangat baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi tiga kriteria dalam pantun 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi dua kriteria dalam pantun 	2	Cukup
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi satu kriteria dalam pantun atau tidak memenuhi semua kriteria dalam pantun 	1	Kurang
2	Kemenarikan isi dan makna pantun	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun sangat menarik 	4	Sangat baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun menarik 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun kurang menarik 	2	Cukup
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun tidak menarik 	1	Kurang
3	Ketepatan diksi	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata sangat sesuai dengan isi pantun 	4	Sangat Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata sesuai dengan isi pantun 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata kurang sesuai dengan isi pantun 	2	Cukup
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata tidak sesuai dengan isi pantun 	1	Kurang

Setelah diketahui hasil penjumlahan nilai maksimal dari setiap aspek pada kriteria di atas, maka akan diketahui pula kategori tingkat kemampuan siswa dalam menulis pantun dari berbagai aspek kriteria penilaian dalam kreativitas menulis pantun yang menjadi dasar dalam rubrik penilaian. Adapun rubrik penilaian menulis pantun dapat dilihat dari tabel dibawah ini yaitu:

Keterangan Skor Tabel:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

$$NA = \frac{Skor\ Siswa}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Berdasarkan Kriteria pada tabel di atas, maka dapat diketahui nilai yang diperoleh siswa. Nilai siswa dihitung dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari siswa pada setiap aspek penilaian. Melalui pedoman dari aspek kriteria tersebut, dapat diketahui kreativitas siswa dalam menulis pantun berhasil dengan sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Siswa dikatakan dapat mencapai nilai sangat baik, jika mendapatkan nilai rentang 76-100 dan jika siswa yang dikatakan dapat mencapai nilai baik maka mendapatkan nilai rentang 51-75, siswa yang dikatakan dapat mencapai nilai cukup mendapatkan nilai rentang 26-50, dan siswa yang dikatakan dapat mencapai nilai kurang maka mendapatkan nilai rentang 0-25.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1) Menyajikan Data deskriptif

Peneliti menyajikan data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data dari hasil yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian yang peneliti lakukan pada SMP Swasta PAB 2, yakni di kelas VII-1 yang berjumlah 30 siswa.

2) Uji Kualitas Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh normal atau tidak, uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistic dengan *software* SPSS yaitu uji *Shapiro wilk*. Jika nilai dari uji normalitas $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai dari uji normalitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

b) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan menulis pantun. Untuk mengetahuinya dapat dilihat dari ada atau tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* (sebelum dilakukan *treatment*) dengan nilai *posttest* (sesudah diberikan *treatment*) melalui uji *paired sampel t-test*. Penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu:

- a. H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan *posttest* artinya ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan menulis pantun.
- b. H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan *posttest* yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan menulis pantun.

Menurut Santoso, (2014:265) Pedoman pengambilan dalam uji *Paired sampel T-Test* berdasarkan nilai signifikan (Sig), adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) $< 0,05$. Maka H_a diterima.
2. Sebaliknya, jika nilai Sig. (*2-tailed*) $> 0,05$. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Sedangkan apabila hasil data penelitian berdistribusi tidak normal maka alternatif statistik yang diterapkan adalah non-parametrik menggunakan uji Wilcoxon. Kemudian dikonversikan kepada dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon sebagai berikut:

1. Jika nilai Asymp.Sig. > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
2. Jika nilai Asymp.Sig. < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan menulis pantun oleh siswa kelas VII-1 SMP Swasta PAB 2, Jl. Veteran, Helvetia, Kecamatan Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen. Model pembelajaran *project based learning* dijadikan sebagai treatment untuk dicari tahu bagaimana penggunaan model *project based learning* terhadap kemampuan menulis pantun oleh siswa kelas VII-1 SMP Swasta PAB 2. Untuk mengetahuinya dapat dilihat dari ada atau tidak ada perbedaan antara rata rata nilai pretest dengan posttest.

1. Data Kenampuan Menulis Pantun Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Tabel 4.1
Data Pretest

NO	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah Skor	Nilai Akhir
		Kesesuaian Dengan Kriteria Pantun	Isi Dan Makna	Diksi		
1.	Abdul Aziz	3	3	2	8	66,66
2.	Abdul Aziz Azhari	4	3	3	10	83,33
3.	Aditya Irawan	3	3	3	9	75
4.	Agung Triya Hendratno	3	3	3	9	75
5.	Aidil Aqso	4	3	3	10	83,33
6.	Aisar Aspar	3	2	2	7	58,33

7.	Al Rafa Rifaldi	3	3	2	8	66,66
8	Alfi Yahdi	4	3	2	9	75
9.	Alzam Rifqi Diafa	3	3	2	8	66,66
10.	Ananda Putra Arajri	3	2	2	7	58,33
11.	Anisa Saharani Pasaribu	3	3	3	9	75
12.	Annisa Anindya Kawakib	4	4	3	11	91,66
13.	Apni Oktavia Putri	3	3	2	8	66,66
14.	Aprila Indika Sari	3	3	3	9	75
15.	Arkan Zahirul Fikri	3	3	2	8	66,66
16.	Ayunda Putri Juliani	4	3	2	9	75
17.	Azizah Rahmawati	3	3	3	9	75
18.	Balqies Naylam	4	3	3	10	83,33
19.	Balqis Mahmud Khan	4	3	2	9	75
20.	Briyan Azumanata	3	3	2	8	66,66
21.	Bunga Elvira	4	4	3	11	91,66
22.	Cinta Fitri	4	3	2	9	75
23.	Cinta Ramadhani	3	3	2	8	66,66
24.	Cut Aurel Maha Cinta	3	3	3	9	75
25.	Dafa Alfasyah Sirait	3	2	2	7	58,33
26.	Dina Salsa Billa	3	3	3	9	75
27.	Fandiego Handoko Putra	3	3	3	9	75
28.	Ridho Revino	3	2	2	7	58,33
29.	Rifki Ardiansyah	3	2	2	7	58,33
30.	Widya Sahputri	3	2	2	7	58,33
Jumlah		99	86	73	258	2149,85
Rata-Rata		3,30	2,86	2,43	8,60	71,66

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui nilai kemampuan menulis pantun sebelum menggunakan model *project based learning* adalah 71,66 yang diperoleh

menggunakan rumus: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

$$\text{Cara Perhitungan: } \frac{2149,85}{30} \times 100 = 71,66$$

2. Data Kenampuan Menulis Pantun Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

**Tabel 4.2
Data Postest**

NO	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah Skor	Nilai Akhir
		Kesesuaian Dengan Kriteria Pantun	Isi Dan Makna	Diksi		
1.	Abdul Aziz	4	3	3	10	83,33
2.	Abdul Aziz Azhari	4	4	3	11	91,66
3.	Aditya Irawan	4	4	3	11	91,66
4.	Agung Triya Hendratno	4	4	3	11	91,66
5.	Aidil Aqso	4	4	3	11	91,66
6.	Aisar Aspar	4	4	3	11	91,66
7.	Al Rafa Rifaldi	3	3	3	9	75
8.	Alfi Yahdi	4	4	3	11	91,66
9.	Alzam Rifqi Diafa	4	3	3	10	83,33
10.	Ananda Putra Arajri	3	3	3	9	75
11.	Anisa Saharani Pasaribu	4	4	3	11	91,66
12.	Annisa Anindya Kawakib	4	4	3	11	91,66
13.	Apni Oktavia Putri	3	3	3	9	75
14.	Aprila Indika Sari	4	4	3	11	91,66
15.	Arkan Zahirul Fikri	3	3	3	9	75
16.	Ayunda Putri Juliani	3	3	3	9	75
17.	Azizah Rahmawati	3	3	3	9	75
18.	Balqies Naylam	4	3	3	10	83,33
19.	Balqis Mahmud Khan	4	3	3	10	83,33
20.	Briyan Azumanata	4	3	3	10	83,33
21.	Bunga Elvira	4	3	3	10	83,33
22.	Cinta Fitri	3	3	3	9	75
23.	Cinta Ramadhani	4	4	3	11	91,66
24.	Cut Aurel Maha Cinta	4	4	3	11	91,66
25.	Dafa Alfasyah Sirait	3	3	3	9	75
26..	Dina Salsa Billa	4	4	3	11	91,66
27.	Fandiego Handoko Putra	4	3	3	10	83,33
28.	Ridho Revino	3	3	3	9	75
29.	Rifki Ardiansyah	4	4	3	11	91,66
30.	Widya Sahputri	4	3	3	10	83,33

Jumlah	111	103	90	304	2533,25
Rata-Rata	3,70	3,43	3,00	10,13	84,44

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui nilai kemampuan menulis pantun sesudah menggunakan model *project based learning* adalah 84,44 yang diperoleh menggunakan rumus: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

$$\text{Cara Perhitungan: } \frac{2533,25}{30} \times 100 = 84,44$$

3. Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Menulis Pantun

Terdapat pengaruh penggunaan model *project based learning* terhadap kemampuan menulis pantun pada siswa dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dari pretest dan posttest. Dengan pemerolehan nilai pretest 71,66 dan posttest 84,44. Perubahan nilai tes menjadi hal yang positif dan baik untuk pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan guru. Hal ini membuktikan bahwa model *project based learning* berpengaruh untuk mempermudah siswa dalam kegiatan menulis pantun.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini ditentukan uji normalitasnya menggunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS yaitu dengan uji shapiro-wilk. Hasil normalitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Case Processing Summary

Case Processing Summary							
	Posttest	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	75.00	9	100.0%	0	0.0%	9	100.0%
	83.33	8	100.0%	0	0.0%	8	100.0%
	91.66	13	100.0%	0	0.0%	13	100.0%

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Tabel 4.4
Descriptives

Descriptive Statistics												
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance	Skewness		Kurtosis	
					Statistic	Std. Error			Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Pretest	30	33.33	58.33	91.66	71.66	1.723	9.438	89.089	.268	.427	-.286	.833
Posttest	30	16.66	75.00	91.66	84.44	1.308	7.166	51.364	-.270	.427	-1.620	.833
Valid N (listwise)	30											

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Tabel 4.5
Tests of Normality

Tests of Normality							
	Posttest	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	75.00	.209	9	.200*	.823	9	.037
	83.33	.221	8	.200*	.938	8	.592
	91.66	.297	13	.003	.879	13	.070

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Uji normalitas di atas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran normal atau tidak normal. Kaidah yang digunakan adalah jika P (Asymp. Sig. $P > 0,05$) maka sebaran dikatakan normal. Sebaliknya jika $P < 0,05$ maka sebaran dikatakan tidak normal. Dari hasil uji normalitas di atas item pretest dan posttest nilai siswa 75 ($P=0,037$) berdistribusi tidak normal, nilai siswa 83,33 ($P=0,592$) berdistribusi normal, nilai siswa 91,66 ($P=0,70$) berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *project based learning* terhadap kemampuan dan kreativitas siswa dalam menulis pantun oleh siswa siswa kelas VII-1 SMP Swasta PAB 2. Rumus yang digunakan adalah uji t (*t-paired*) dengan bantuan program SPSS, berikut ini hasil uji t -paired

Tabel 4.6
Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	71.6637	30	9.43867	1.72326
	Posttest	84.4407	30	7.16685	1.30848

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Tabel 4.7
Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	30	.340	.066

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Tabel 4.8
Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-12.77700	9.72033	1.77468	-16.40663	-9.14737	-7.200	29	.000

Sumber: Hasil Olahan SPSS 24.0

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh nilai rata-rata pretest (sebelum diberikan treatment) dengan nilai posttest (sesudah diberikan treatment) yaitu -12.777 dengan standar deviasi 9.720 dan didapatkan nilai signifikan (2-tailed) 0.000 maka H_a diterima dan H_0 ditolak jadi dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan terhadap pretest dan posttest.

B. Pembahasan Penelitian

1. Kemampuan Menulis Pantun Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran

Project Based Learning

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwasannya pada aspek penilaian kesesuaian dengan kriteria pantun diperoleh jumlah skor 99 dengan rata-rata 3,30. Selanjutnya pada isi dan makna diperoleh jumlah skor 86 dengan rata-rata 2,86. Selanjutnya pada diksi diperoleh jumlah skor 73 dengan rata-rata 2,43.

2. Kemampuan Menulis Pantun Setelah Menggunakan Model Pembelajaran

Project Based Learning

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwasannya pada aspek penilaian kesesuaian dengan kriteria pantun diperoleh jumlah skor 111 dengan rata-rata 3,70. Selanjutnya pada isi dan makna diperoleh jumlah skor 103 dengan rata-rata 3,43. Selanjutnya pada diksi diperoleh jumlah skor 90 dengan rata-rata 3,00.

3. Pengaruh Kemampuan Menulis Pantun Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan menulis pantun oleh siswa SMP Swasta PAB 2. Adanya model pembelajaran *project based learning* membantu siswa dalam menulis pantun dengan membuat project bersama teman kelompoknya dan siswa di tuntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami. Bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Perbedaan penilaian yang dihasilkan oleh siswa dapat dilihat langsung dari hasil pretest dengan perolehan nilai 71,66 dan hasil posttest dengan perolehan nilai 84.44.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian kemudian dilakukan analisis melalui uji statistik paired sample T-tes. Berdasarkan hasil analisis uji statistik penelitian ini sudah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata pretest (sebelum diberikan treatment) dengan nilai posttest (sesudah diberikan treatment) yaitu -12.777 dengan standar deviasi 9.720 dan didapatkan nilai signifikan (2-tailed) 0.000 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh pada kemampuan

menulis pantun siswa kelas VII-1 SMP Swasta PAB 2 sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *project based learning*

C. Keterbatasan Penelitian

Penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna, ada beberapa kendala dan keterbatasan dalam melakukan penelitian. Seperti, keterbatasan peneliti dalam pengawasan saat melakukan tes, penyampaian materi dan menata situasi belajar serta keterbatasan ilmu yang dimiliki peneliti. Sebagai peneliti biasa, peneliti tidak lepas dari kekhilafan yang disebabkan dari faktor diri peneliti dan faktor lingkungan kampus. Walaupun dengan keterbatasan yang ada tetapi berkat usaha dan jerih payah serta kemauan yang tinggi, akhirnya keterbatasan dapat dihadapi hingga terselesaikannya penelitian ini. Akibatnya dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, peneliti dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil analisis data melalui uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yaitu:

1. Kemampuan menulis pantun oleh siswa VII-1 SMP Swasta PAB 2 tahun pembelajaran 2022-2023 sebelum menggunakan model pembelajaran *project based learning* berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata yaitu 71,66
2. Kemampuan menulis pantun oleh siswa VII-1 SMP Swasta PAB 2 tahun pembelajaran 2022-2023 sesudah menggunakan model pembelajaran *project based learning* berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata yaitu 84,44
3. Berdasarkan hasil analisis uji statistik penelitian ini sudah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata pretest (sebelum diberikan treatment) dengan nilai posttest (sesudah diberikan treatment) yaitu -12.777 dan didapatkan nilai signifikan (2-tailed) 0.000 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh pada kemampuan menulis pantun siswa kelas VII-1 SMP Swasta PAB 2 sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

B. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai perbaikan dimasa yang akan datang:

1. Guru Bahasa Indonesia

- a. Guru Bahasa Indonesia hendaknya menggunakan model-model pembelajaran yang bisa membangunkan keaktifan peserta didik dalam belajar.
- b. Guru Bahasa Indonesia lebih banyak memberikan motivasi ke peserta didik untuk membangunkan semangat siswa dalam belajar.

2. Saran untuk siswa

- a. Siswa hendaknya lebih banyak memperhatikan yang disampaikan oleh gurunya
- b. Siswa hendaknya lebih banyak membaca mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, Winda Sari. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII-A SMP 2 Nanggulan Dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS*. Semnastika Unimed. ISBN:978-602-17980-9-6. 6 Mei 2017.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amri, Yusni Khairul. 2015. *Bahasa Indonesia: Pemahaman Dasar-dasar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Atap Buku.
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto & Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Isman, Mhd dkk. 2022. *Pengaruh Model Project Based Learning Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Kelas X SMA*. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran.
- Isriani. 2015. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Jogjakarta: Familia.
- Indriawan, Teguh. 2013. *Peribahasa, Puisi, Pantun, Sajak: untuk Pelajar, Mahasiswa, dan Umum*. Depok: Infra Pustaka.
- Kosasih, E. 2016. *Cerdas berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Komaidi, Didik. 2011. *Panduan Lengkap Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Khalik, S. 1999. *Seri Membina Keterampilan Menulis Paragraf*. Malang: tanpa penerbit.
- Lubis, Fitri Agustina. 2018. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning*. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

- Melinda. 2020. *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literature)*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol 4(2). ISSN: 2614-3097
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurmaida, H. 2019. *Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kreativitas Siswa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan*. Bandung: Tidak Diterbitkan
- Nugraha, A.R dkk. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 5 Sd*. Jurnal Kalam Cendekia, 6(4.1), 9-15
- Nasir, M. 2010. *Effects of cooperative learning vs traditional instruction on prospective teacher's learning experience and achievement*. Journal of Faculty of Education Sciences, 43 (1), pp. 151-164.
- Ngalimun, 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Ophuysen, Van, A. 2008. *Seri Sastra Nostalgia: Pantun Melayu Klasik Balai Pustaka*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pappas, Christine C. 1995. *An Integrated Language Perspective in Elementary School*. Toronto: Lonman
- Sujati, Neneng & Rasiban, Linna Meilia. 2017. *Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Menulis Karangan Pendek Bahasa Jepang*. Jurnal Barista.
- Surya, Andita Putri dkk. 2018. *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga*. Jurnal Pesona Dasar.
- Sadikin, Mustofa. 2010. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Jakarta: Gudang Ilmu.
- Suparno & Muhammad Yunus. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiarto, Eko. 2009. *Mengenal Pantun dan Puisi Lama: Pantun, Karmina, Syair, Gurindam, Seloka, dan Talibun*. Jakarta: Pustaka Widyatama.
- Santoso, Singgih. 2014. *SPSS 22 from Essential to Expert Skills*. Jakarta: Gramedia
- Suseno, Tusiran. 2008. *Mari Berpantun*. Depok: Yayasan Pangung Melayu.
- Soetarno. 2008. *Peristiwa Sastra Melayu Lama*. Surakarta: Widya Duta Grafika
- Syarif, Elina dkk. 2009. *Pembelajaran Memulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syaefudin. 2008. *Mengenal Karya Sastra Indonesia*. Jakarta: Pacu Minat Baca.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2011. *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Edisi Ke-4. Jakarta: Kencana.
- Utami, T dkk. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 3 Sd*. Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online), 2(6), 541–552.
- Wahyuni, Ristri. 2014. *Kitab Lengkap Puisi, Prosa, dan Pantun Lama*. Yogyakarta: Saufa.

Lampiran 1. RPP Menggunakan *Model Project Based Learning*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP SWASTA PAB 2

Mata Pembelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : VII-2 / Genap

Tahun Pembelajaran : 2022 / 2023

Materi Pokok : Puisi Rakyat (Pantun)

Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.14 Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat) yang dibaca dan didengar.	3.14.1 Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun) yang dibaca dan didengar.
4.14 Mengungkapkan gagasan, perasaan, pesan dalam bentuk puisi rakyat secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, rima, dan penggunaan bahasa.	4.14.1 Membuat puisi rakyat (pantun) sesuai dengan ciri, struktur, dan kebahasaan pantun yang benar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik ini diharapkan peserta didik mampu:

1. Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun) yang dibaca dan didengar.
2. Membuat puisi rakyat (pantun) sesuai dengan ciri-ciri, struktur, dan kebahasaan pantun yang benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian, struktur, kebahasaan, dan ciri-ciri puisi rakyat (pantun).
2. Contoh langkah penyusunan puisi rakyat (pantun).
3. Contoh-contoh berbagai pantun

E. Pendekatan, Strategi/Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Tanya jawab, kelompok, penugasan

3. Model : *Project Based Learning*

F. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Alat : Laptop, *infocus*
2. Media : Puisi Rakyat (pantun), papan tulis, lembar kerja
3. Sumber belajar : Internet, Kementrian pendidikan dan kebudayaan, buku Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII edisi revisi 2017

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Peserta didik memberi salam hormat kepada Pendidik, berdoa sebagai tanda mensyukuri anugerah Tuhan, dan mengkondisikan diri siap belajar.
2. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik.
3. Peserta didik dan pendidik melakukan tanya jawab seputar pembelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pembelajaran yang akan dilakukan
4. Peserta didik menyimak tujuan dan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran.
5. Peserta didik menyimak pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran.

Kegiatan Inti (60 menit)

Fase-1: *Penentuan pertanyaan mendasar*

Guru mengemukakan pertanyaan essensial yang bersifat eksprolatif pengetahuan yang dimiliki siswa berdasarkan pengalaman belajarnya yang bermuara pada penugasan siswa pada suatu tugas

1. Bagaimana cara menulis pantun dengan tema lingkungan sekolah bersih

Fase-2: *Mendesain perencanaan proyek*

- Guru dan siswa membuat kesepakatan mengenai aturan main dalam pembuatan proyek. Hal-hal yang disepakati antara lain: pemilihan aktivitas, waktu penyelesaian proyek, hal-hal yang dilaporkan, alat dan bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek, serta batasan-batasan dalam pembuatan proyek.

Fase-3: *Menyusun jadwal*

- Guru memberi arahan dan perintah untuk menulis pantun dengan tema yang telah ditentukan
- Guru memfasilitasi siswa untuk membuat alokasi waktu dalam menyelesaikan proyek
- Guru memfasilitasi siswa untuk menyusun alternatif, jika ada sub aktivitas yang telat dari waktu yang telah dijadwalkan.

Fase-4: *Memonitoring siswa dan kemajuan proyek*

- Pendidik memantau partisipasi dan keterlibatan peserta. Pelatih juga mengamati perkembangan proyek yang dirancang. Jika memiliki kendala, pendidik turun langsung membimbing.
1. Peserta membuat proyek pantun dan guru memastikan pelaksanaannya telah sesuai dengan jadwal

2. Peserta didik menulis tahapan dan mencatat perkembangan yang nantinya akan dituangkan dalam lembar kerja

Fase-5: *Menguji hasil*

- Guru telah melakukan penelitian selama monitoring dilakukan dengan mengacu pada rubrik penilaian yang bertujuan mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran selanjutnya.

Fase-6: *Mengevaluasi pengalaman*

- Siswa secara berkelompok melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Hal-hal yang direfleksi adalah kesulitan-kesulitan yang dialami dan cara mengatasi dan perasaan menemukan pemecahan masalah. Kelompok yang lain diminta untuk menanggapi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Peserta didik bersama Pendidik melakukan indentifikasi tentang kesulitan yang dialami dalam menulis pantun.
2. Peserta didik bersama Pendidik menyimpulkan butir-butir pokok materi yang telah dipelajari.
3. Pendidik memberikan penguatan dan motivasi belajar pada peserta didik.
4. Pendidik memberikan tugas rumah untuk mempertajam pemahaman peserta didik.

5. Peserta didik menerima penyampaian tentang kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya.
6. Menutup dengan doa dan ucapan salam penutup.

H. Penilaian

Teknik : Tes tulis dan penugasan.

Bentuk : Isian dan tugas yang dikerjakan secara individu dan kelompok.

Indikator Soal : Tes uraian menulis pantun

Kriteria Penilaian Pantun

No	Topik	Indikator Penilaian	Skor	Kategori
1	Kesesuaian dengan Struktur pantun	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap bait terdiri dari 4 baris • Baris pertama dan baris kedua adalah sampiran, baris ketiga dan keempat disebut isi • Rima akhir dalam setiap bait a-b-a-b atau bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga, dan bunyi akhir baris kedua sama dengan bunyi akhir baris keempat • Jumlah suku kata setiap baris yaitu 8-12 suku kata. 	4	Sangat baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi tiga kriteria dalam pantun 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi dua kriteria dalam pantun 	2	Cukup

		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi satu kriteria dalam pantun atau tidak memenuhi semua kriteria dalam pantun 	1	Kurang
2	Kemenarikan isi dan makna pantun	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun sangat menarik 	4	Sangat baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun menarik 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun kurang menarik 	2	Cukup
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun tidak menarik 	1	Kurang
3	Ketepatan diksi	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata sangat sesuai dengan isi pantun 	4	Sangat baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata sesuai dengan isi pantun 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata kurang sesuai dengan isi pantun 	2	Cukup
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata tidak sesuai dengan isi pantun 	1	Kurang

Untuk mengetahui nilai akhir dilakukan perhitungan sebagai berikut:

Keterangan:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{skor maksimal}}$$

Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Pantun

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
76-100	A	Sangat Baik
51-75	B	Baik
26-50	C	Cukup
0-25	D	Kurang

Guru Bahasa Indonesia



Utari Nurtrianti, S.Pd.

Medan, Juni 2023

Mahasiswa Peneliti



Shafira Kautsar
NPM. 1902040024

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMP Swasta Pab 2



Lampiran 2. RPP Model Konvensional

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP SWASTA PAB 2
Mata Pembelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: VII-2 / Genap
Tahun Pembelajaran	: 2022 / 2023
Materi Pokok	: Puisi Rakyat (Pantun)
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai

dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.14 Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat) yang dibaca dan didengar.	3.14.1 Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun) yang dibaca dan didengar.
4.14 Mengungkapkan gagasan, perasaan, pesan dalam bentuk puisi rakyat secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, rima, dan penggunaan bahasa.	4.14.1 Membuat puisi rakyat (pantun) sesuai dengan ciri, struktur, dan kebahasaan pantun yang benar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik ini di harapkan peserta didik mampu:

1. Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun) yang dibaca dan didengar.
2. Membuat puisi rakyat (pantun) sesuai dengan ciri-ciri, struktur, dan kebahasaan pantun yang benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian, struktur, kebahasaan, dan ciri-ciri puisi rakyat (pantun).
2. Contoh langkah penyusunan puisi rakyat (pantun).
3. Contoh-contoh berbagai pantun

E. Pendekatan, Strategi/Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Inquiri
2. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan
3. Model : *Konvensional*

F. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Alat : Laptop, *infocus*
2. Media : Puisi Rakyat (pantun), papan tulis, lembar kerja
3. Sumber belajar : Internet, Kementrian pendidikan dan kebudayaan, buku Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII edisi revisi 2017.

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Peserta didik memberi salam hormat kepada Pendidik, berdoa sebagai tanda bersyukur anugerah Tuhan, dan mengkondisikan diri siap belajar.
2. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik.
3. Peserta didik dan pendidik melakukan tanya jawab seputar pembelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pembelajaran yang akan dilakukan
4. Peserta didik menyimak tujuan dan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran.
5. Peserta didik menyimak pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran.

Kegiatan Inti (60 menit)

1. Peserta didik menyimak penjelasan pengantar kegiatan/materi secara garis besar tentang materi pelajaran mengenai telaah struktur pantun untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi
2. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami berdasarkan hasil pengamatan dari buku paket yang didiskusikannya dengan temannya.
3. Peserta didik menduga kemungkinan jawaban terkait dengan struktur pantun, kaidah kebahasaan dan ragam pola pengembangan di dalam pantun.
4. Peserta didik mengumpulkan data tentang struktur pantun, kaidah kebahasaan dan ragam pola pengembangan di dalam pantun.
5. Peserta didik memprediksi dugaan-dugaan untuk merumuskan simpulan-simpulan struktur pantun, kaidah kebahasaan dan ragam pola pengembangan di dalam pantun.
6. Peserta didik merumuskan simpulan-simpulan yang dianalisis
7. Peserta didik menciptakan pantun berdasarkan struktur, kaidah kebahasaan pantun yang telah mereka analisis lalu mempresentasikan hasil pantun buatan mereka.

Penutup (10 menit)

1. Kesimpulan, refleksi, umpan balik, penugasan

H. Penilaian

Teknik : Tes tulis dan penugasan.

Bentuk : Isian dan tugas yang dikerjakan secara individu dan kelompok.

Indikator Soal : Tes uraian menulis pantun

Kriteria Penilaian Pantun

No	Topik	Indikator Penilaian	Skor	Kategori
1	Kesesuaian dengan Struktur pantun	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap bait terdiri dari 4 baris • Baris pertama dan baris kedua adalah sampiran, baris ketiga dan keempat disebut isi • Rima akhir dalam setiap bait a-b-a-b atau bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga, dan bunyi akhir baris kedua sama dengan bunyi akhir baris keempat • Jumlah suku kata setiap baris yaitu 8-12 suku kata. 	4	Sangat baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi tiga kriteria dalam pantun 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi dua kriteria dalam pantun 	2	Cukup
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi satu kriteria dalam pantun atau tidak memenuhi semua kriteria dalam pantun 	1	Kurang
2	Kemenarikan isi dan makna pantun	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun sangat menarik 	4	Sangat baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun menarik 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun kurang menarik 	2	Cukup

		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun tidak menarik 	1	Kurang
3	Ketepatan diksi	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata sangat sesuai dengan isi pantun 	4	Sangat baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata sesuai dengan isi pantun 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata kurang sesuai dengan isi pantun 	2	Cukup
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata tidak sesuai dengan isi pantun 	1	Kurang

Untuk mengetahui nilai akhir dilakukan perhitungan sebagai berikut:

Keterangan:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{skor maksimal}}$$

Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Pantun

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
76-100	A	Sangat Baik
51-75	B	Baik
26-50	C	Cukup
0-25	D	Kurang

Guru Bahasa Indonesia



Utari Nurtrianti, S.Pd.

Medan, Juni 2023

Mahasiswa Peneliti



Shafira Kautsar
NPM. 1902040024

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMP Swasta Pab 2



Lampiran 3. Instrumen Tes (*Pretest* dan *Posttest*)

Tes Menulis Pantun

(pre-test)

Petunjuk Soal

1. Baca dan pahami butir soal sebelum menuliskan jawaban.
2. Kerjakan tugas ini secara individu terkait tugas menulis pantun
3. Siswa yang terindikasi menyontek akan diberi nilai nol.

Butir soal !

Tuliskan 3 pantun yang bertema bebas dan menarik.

Penilaian:

No	Aspek penilaian	Skala nilai
1	Kesesuaian dengan struktur pantun	4
2	Isi dan makna	4
3	Diksi	4

Tes Menulis Pantun

(Post-test)

Petunjuk Soal

1. Baca dan pahami butir soal sebelum menuliskan jawaban.
2. Kerjakan tugas proyek ini secara berkelompok terkait tugas menulis pantun
3. Siswa/kelompok yang terindikasi menyontek akan diberi nilai nol.

Butir soal !

Tuliskan 3 pantun sesuai dengan tema yang telah ditentukan yaitu Lingkungan Sekolah bersih.

Penilaian:

No	Aspek penilaian	Skala nilai
1	Kesesuaian dengan struktur pantun	4
2	Isi dan makna	4
3	Diksi	4

Lampiran 4. Hasil Belajar Menulis Pantun (Pretest)

No. 09/08/2023.
Date: _____

<input type="checkbox"/>	Nama: Annisa Anindya Kanakib
<input type="checkbox"/>	Kelas: VII-1
<input type="checkbox"/>	Mapel: B. Indonesia.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Tuliskan 3 pantun yang bertema bebas dan menarik.
<input type="checkbox"/>	- Pantun Nasehat: Ikan Nila dimakan berang-berang
<input type="checkbox"/>	Katak hijau melompat ke kiri
<input type="checkbox"/>	Jika berada di rantau orang
<input type="checkbox"/>	Baik-baik membawa diri
<input type="checkbox"/>	- Pantun Remaja: Akar keladi melilit selasih,
<input type="checkbox"/>	Selasih tumbuh di hujung taman
<input type="checkbox"/>	Kalungan budi junjungan kasih
<input type="checkbox"/>	Mesra kenangan sepanjang zaman.
<input type="checkbox"/>	- Pantun Agama: Membeli kain di toko kain
<input type="checkbox"/>	Kain dijahit di mesin jahit.
<input type="checkbox"/>	Ibadah Jangan di lupakan
<input type="checkbox"/>	Agar selamat dunia akhirat.
<input type="checkbox"/>	kesesuaian dengan struktur pantun = 4
<input type="checkbox"/>	isi dan makna = 4
<input type="checkbox"/>	Diksi = 3
<input type="checkbox"/>	11
<input type="checkbox"/>	NA = $\frac{\text{skor siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$
<input type="checkbox"/>	= $\frac{11}{12} \times 100 = 91,66$

DATE: _____

<input type="checkbox"/>	Nama : Balqies Naylam
<input type="checkbox"/>	Kelas : VII 1
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Membuat manisan dari buah salak
<input type="checkbox"/>	Dijual dengan macam - macam harga
<input type="checkbox"/>	Jadi anak berbaktilah pada Ibu bapak
<input type="checkbox"/>	Agar kelak bisa masuk surga
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Keremehan untuk beli ulos
<input type="checkbox"/>	Membeli ulos yang penuh gambar
<input type="checkbox"/>	Rajinlah sekolah jangan bolos
<input type="checkbox"/>	Agar kelak jadi anak pintar
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Dua tiga kelereng diadu
<input type="checkbox"/>	Mainnya di rumah si rida
<input type="checkbox"/>	Jika di ejek usahlah mengadu
<input type="checkbox"/>	Biarkan hati berlapang dada.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	⇒ Kesesuaian dengan kriteria pantun: 4
<input type="checkbox"/>	⇒ Isi dan makna : 3
<input type="checkbox"/>	⇒ Diksi : 3
<input type="checkbox"/>	10
$NA = \frac{\text{Skor siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \frac{10}{12} \times 100 = 83,33$	

Lampiran 5. Hasil Belajar Menulis Pantun (Posttest)

<input type="checkbox"/>	NAMA KELOMPOK : <u>1</u>
<input type="checkbox"/>	AGUNG TRIYA HENDRADNO
<input type="checkbox"/>	AIDIL AQSO
<input type="checkbox"/>	CINTA RAMADHANI
<input type="checkbox"/>	ANISA SAHARANI.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	PANTUN TENTANG SEKOLAH BERSIH
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	1. akar keladi melilit selasih
<input type="checkbox"/>	tidak semua orang mencapainya
<input type="checkbox"/>	kalah mau sekolah bersih
<input type="checkbox"/>	buanglah sampah pada tempatnya
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	2. pergi ke kota membeli teh
<input type="checkbox"/>	putangnya naik kereta
<input type="checkbox"/>	kalah mau sekolah bersih
<input type="checkbox"/>	mari lah kita menjaganya
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	3. Jalan- Jalan ke kota medan
<input type="checkbox"/>	Jangan lupa membeli sampah
<input type="checkbox"/>	kalah mau belajar dengan nyaman
<input type="checkbox"/>	bersihkanlah sampah di lingkungan sekolah
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	⇒ Kesesuaian dengan kriteria pantun : 4
<input type="checkbox"/>	⇒ Isi dan makna : 4
<input type="checkbox"/>	⇒ Diksi : $3 + 1$
<input type="checkbox"/>	11
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	NA = $\frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \frac{11}{12} \times 100$
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	= 91,66
<input type="checkbox"/>	<u><u>91,66</u></u>

No. _____

Date _____

- Kelompok : 45.2
- cuti awal maka cinta
- Dina salsabila
- affi yahidi
- aisar & eisar
-
1. Buatkan tomat merah warnanya
 Bulat bentuknya, sedang diikat
 Buanglah sampah pada tempatnya
 agar sekolah bersih dan sehat
2. Kancil, suka bunga selasih
 Bunga mawar bunganya berdui
 jika sekolah kita bersih
 Hati kitapun ikut aisi
3. Tangkap ikan ditengah telaga
 ikan di lukis sama seriman
 Bila kebersihan selalu dijaga
 Tentu hidup terasa nyaman.
4. Kesesuaian dengan kriteria pantun : 4
 Isi dan makna : 4
 Diksi : $\frac{3}{11} +$
 11
- NA = $\frac{\text{skor siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \frac{11}{12} \times 100$
 = 91,66



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XI/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 2867 /II.3/UMSU-02/F/2023 Medan, 16 Muharram 1445 H
 Lamp : --- 03 Agustus 2023 M
 Hal : Mohon Izin Riset

Kepada Yth,
Kepala SMP Swasta PAB 2,
 di-
Tempat

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.
 Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di SMP Swasta PAB 2 yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama : SHAFIRA KAUTSAR
 N P M : 1902040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Penelitian : Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (Pantun) pada Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.
 Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Lampiran 6. Surat Riset Penelitian



**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP SWASTA PAB 2
HELVETIA**

N.S.S : 204070102068
IZIN : 204070102068
NPSN : 10213918

N.D.S : 2007010016
TANGGAL : 22 April 2014

STATUS :

A

Alamat : Jln. Veteran Psr IV Helvetia Lab. Deli Kab. Deli Serdang Telp. (061) 8457394

SURAT KETERANGAN

Nomor : P2/2194.J/PAB/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **MAIMUNAH, S.Pd.**
Jabatan : Kepala SMP PAB 2 Helvetia

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahawa :

Nama : **Shafira Kautsar**
NIM : **1902040024**
Program Studi : **Pendidikan Bahasa Indonesia**
Judul Skripsi : **Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (Pantun) pada Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2 Helvetia**

Bahwasanya benar nama tersebut di atas melaksanakan Penelitian Skripsi di **SMP PAB 2 Helvetia**, Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang sesuai dengan Surat Permohonan Izin dari **Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**. Nomor : 2867/II.3/UMSU-02/F/2023, tanggal 3 Agustus 2023.

Selanjutnya kami terangkan bahwa nama tersebut di atas selama mengadakan Riset telah melaksanakan tugasnya dengan baik.

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Labuhan Deli, 14 Agustus 2023
Kepala Sekolah,
SMP PAB 2 Helvetia



SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertanda Tangan di bawah ini :

Nama : Shafira Kautsar
 NPM : 1902040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (Pantun) pada Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, maupun di tempat lain.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan seminar kembali.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 02 Agustus 2023

Hormat saya
 Yang membuat pernyataan



Shafira Kautsar

Diketahui Oleh
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 8. Surat Pernyataan Tidak Plagiat

Lampiran 9. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Shafira Kautsar
 NPM : 1902040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
 TERHADAP KREATIVITAS MENULIS PUISI RAKYAT
 (PANTUN) PADA SISWA KELAS VII SMP SWASTA PAB 2

Pada hari Kamis, tanggal 13 Juli 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

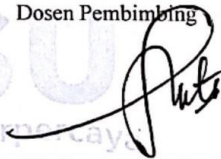
Medan, 13 Juli 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing


 Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum.


 Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi
 Pendidikan Bahasa Indonesia


 Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 10. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Shafira Kautsar
 NPM : 1902040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Menulis
 Puisi Rakyat (Pantun) pada Siswa Kelas VII Smp Swasta PAB 2

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
1/5-2023	Penulisan Pada Judul	<i>[Signature]</i>
8/5-2023	Revisi penulisan kata Pengantar	<i>[Signature]</i>
11/5-2023	Revisi Bab I latar Belakang	<i>[Signature]</i>
15/5-2023	Revisi Bab I Rumusan Masalah	<i>[Signature]</i>
17/5-2023	Revisi Bab II Penulisan kutipan	<i>[Signature]</i>
20/5-2023	Revisi Bab III Waktu Penelitian	<i>[Signature]</i>
22/5-2023	Revisi penulisan Daftar pustaka	<i>[Signature]</i>
26/5-2023	Acc seminar proposal	<i>[Signature]</i>

Medan, Februari 2023


Diketahui Oleh
 Ketua Prodi

[Signature]
 MutiaFebriyana, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

[Signature]
 Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd

Lampiran 11. Form K1



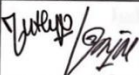

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

Form : K1

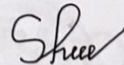
Kepada Yth.
Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:
 Nama Mahasiswa : Shafira Kautsar
 NPM : 1902040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Kredit Kumulatif : 124 SKS IPK = 3,74




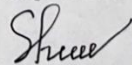
Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disetujui Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (Pantun) pada Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2	
	Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2	
	Pengaruh Metode Reward Terhadap Kemampuan Menulis Surat Pribadi pada Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Januari 2023
 Hormat Pemohon,

Shafira Kautsar
 NPM. 1902040024

Keterangan :
 Dibuat rangkap tiga : - untuk Dekan/Fakultas
 - untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12. Form K2

	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238 Website: http://www.fkip.umsu.ac.id Email: fkip@umsu.ac.id</p>
	Form : K2
<p>Kepada Yth. Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMSU</p>	
<p><i>Assalamu'alaikum. Wr. Wb.</i></p> <p>Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:</p> <p>Nama Mahasiswa : Shafira Kautsar NPM : 1902040024 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia</p> <p>Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:</p> <p style="text-align: center;">PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS MENULIS PUISI RAKYAT (PANTUN) PADA SISWA KELAS VII SMP SWASTA PAB 2</p> <p>Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:</p> <p>Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd   19 JAN 2023</p> <p>sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.</p> <p>Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.</p> <p><i>Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.</i></p>	
	<p>Medan, 19 Januari 2023 Hormat pemohon,  SHAFIRA KAUSAR NPM. 1902040024</p>
<p><i>Keterangan :</i> Dibuat rangkap tiga : - untuk Dekan/Fakultas - untuk Ketua/Sekretaris Program Studi - untuk Mahasiswa yang bersangkutan</p>	

Lampiran 13. Form K3


FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 897 /IL.3.AU /UMSU-02/F/2023
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Shafira Kautsar
 NPM : 1902040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Penelitian : Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (Pantun) pada Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 2

Pembimbing : Dra. Hj. Syamsuyurnita.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 14 Februari 2024

Medan, 23 Rajab 1444 H
 14 Februari 2023 M


 Dra. Hj. Syamsuyurnita.,M.Pd.
 NIDN 0004066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Shafira Kautsar
 NPM : 1902040024
 Tempat/Tanggal Lahir : Medan/20 Desember 2001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Jln Marelan IX. Link VII Pasar 1 Rell. Gg Bunga
 Anak ke : 1 dari 2 bersaudara
 Nama Ayah : Dedi Susanto S.E
 Nama Ibu : Juriah S.Ag

Pendidikan Formal

1. SDS Tri Bakti 1 Tamat pada Tahun 2013
2. SMPN 38 Medan Tamat pada Tahun 2016
3. SMA Swasta Brigjend Katamso II Tamat pada Tahun 2019
4. Tahun 2019-2023 Tercatat sebagai mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.